

## Índice

1.	INTRODUCCIÓN	Página
1.1	Identificación del proyecto	3
1.2	Descripción del proyecto	4
2.	DESARROLLO	
2.1	Marco Teórico:	
2.1	Tema de Investigación	6
2.2	Problema	7
2.3	Hipótesis	9
2.4	Estado del Arte o Marco Referencial	10
2.5	Objetivos	12
2.6	Justificación	13
2.7	Aspectos Metodológicos	15
	a- Tipo y Diseño de Investigación	
	b- Técnicas de recolección de datos	
	c-Encuesta y Análisis de los Datos	
3.	Principales elementos de la Teoría de los Juegos aplicada a nuestro estudio	17
4.	Análisis de la Tendencia Mundial de la Industria del Juego	23
4.1	Periodo 2000 - 2005	24
4.2	.Periodo 2006 - 2010	26
5.	Dimensión del Mercado de la Industria del Juego	28
6.	Mercado Europeo y Centroamericano	29
7.	Características del tipo de Mercado en Argentina	43
8.	Participación de las provincias argentinas en las exportaciones de Juegos de Azar	44
9.	Casinos Estatales, ¿son deficitarios?	48
10.	Segmentación de Mercado	53
11.	Canales Distributivos	54
12.	Participación de las Marcas	56
13.	Crecimiento del mercado de las principales marcas de tragamonedas	58
14.	Consumidor, perfil del usuario, hábitos y actitudes	60
15.	Principales Empresas Argentinas de elementos para casino	61
16.	Plan de Marketing, La empresa: IGLG	73
	1 Visión	73
	2 Misión	74

3	Objetivos	74
4	características Generales de nuestro producto	75
	4.1 Servicio	75
	4.2 Blanco de Mercado	76
	4.3 Servicio Ampliado	76
	4.4 Servicio Físico	76
	4.5 Competencia	76
5	Clasificación Arancelaria	76
16.1	Análisis FODA	77
16.2	Márgenes de Ganancia	78
16.3	Diferencias y similitudes en las Empresas	78
16.4	Hábitos de uso modalidades ocasión v frecuencia	78
16.5	Producto ideal, fantaseado, necesidades insatisfechas	79
16.6	Inversión Publicitaria y Ruido de comunicación	79
16.7	Análisis de las fuerzas competitivas	79
16.8	Plan Trienal de Acción	81
17.	Pasos necesarios para la Inscripción de nuestra sociedad	86
17.1	Costos estimados de la misma	87
18.	Registro de Marca	87
18.1	Costos Estimados de la misma	88
19.	Otras Experiencias Similares: EILA y UFI	89
20.	CONCLUSIONES	95
	a- Conclusión propia en base a la información recolectada	95
	b- Conclusión sobre las hipótesis formuladas	97
21.	ANEXOS	100
22.	BIBLIOGRAFIA	138

### **1.1 Identificación del Proyecto:**

Denominación: “Conocer las principales características del mercado de los juegos de azar especialmente de elementos de casino, desde el año 2000 al 2005, analizando sus consecuencias para la sociedad, y viendo que medidas se pueden llevar adelante para crear un emprendimiento que sea novedoso en la industria”.



USAL  
UNIVERSIDAD  
DEL SALVADOR

## **1.2 Descripción del proyecto:**

### **Introducción**

En la presente tesis titulada “Principales características de la Industria del Juego de Azar, creación de un proyecto novedoso para la industria”, se pretende identificar los principales puntos que consideramos de mayor interés para el estudio de este mercado.

Podemos ver dos instancias bien definidas en esta tesis, en un primer lugar el estudio de la Industria del Juego de Azar principalmente nos centraremos en elementos de casinos entre los mismos incluimos, tragamonedas y mesas de ruletas, de poker, blackjack, seven eleven, sillas de juego, maquinas contadoras de dinero y la segunda fase nos centraremos en la realización de un Plan de Marketing del sector para poder insertar a nuestra empresa en un marco que sea innovador para la Industria.

Para el presente estudio nos centraremos en el periodo del 2000 al 2005 ya que el periodo 2006 es muy actual y no hay mucha información realmente actualizada del mismo, así también veremos las posibles perspectivas a futuro.

A través de este estudio podremos visualizar las diferentes perspectivas y medidas llevadas a cabo por los gobiernos para el apoyo del sector. Para el siguiente estudio seleccionamos los siguientes países España y Italia por parte de la Unión Europea ya que consideramos representativos como países de ingreso al continente europeo, por parte de Centroamérica veremos especialmente a Panamá, Nicaragua y Costa Rica. También mercados sumamente importantes en la Industria como son los Estados Unidos y China. Pero le daremos preponderancia a la Argentina a nivel nacional como así también a sus provincias en particular, viendo los principales canales distributivos, la forma que esta segmentado el mercado y la participación de las marcas. Viendo las principales empresas de Tragamonedas del mundo.

Para la realización del Plan de Marketing crearemos una empresa que le daremos el nombre de IGLG (Internacional Gaming Logistics Group), de la misma desarrollaremos su visión, misión y objetivos.

Realizaremos un análisis FODA de la empresa, y veremos el promedio de ganancia que lleva cada operación logística para cada uno de los miembros de la asociación.

Veremos luego las similitudes y diferencias con otras empresas del rubro, tratándonos de diferenciar del resto del sector.

Así mismo realizaremos un Plan Trienal de Acción planteándonos objetivos y metas para los próximos 3 años de la empresa. Luego plantearemos los pasos necesarios para llevar adelante la inscripción de nuestra sociedad y marca como así también los costos que estos implica.

Refiriéndonos a la metodología a utilizar, el trabajo es de investigación va a tener un carácter exploratorio por lo cual veremos la teoría de los juegos que es un área de la matemática aplicada que utiliza modelos para estudiar interacciones en estructuras formalizadas de incentivos (los llamados *juegos*). Sus investigadores estudian las estrategias óptimas así como el comportamiento previsto y observado de individuos en juegos. Tipos de interacción aparentemente distintos pueden, en realidad, presentar estructuras de incentivos similares y, por lo tanto, representar conjuntamente un mismo juego. Así como también posturas contrapuestas para enriquecer el trabajo y poder desarrollar la capacidad de confrontación del lector.

Por último, se presentan las conclusiones de dos formas distintas: primero las propias obtenidas luego del análisis de la recopilación de datos durante la investigación, por último la corroboración, o no, de las hipótesis formuladas en el capítulo primero. También incluiremos una sección para los anexos y para agradecer al empresario mundialmente reconocido en la logística de la industria del juego de Azar el Sr. Cristian Galarza de la empresa ASAP Comercio Exterior que brindo información respecto de la industria como así también fue mi tutor para la realización de la misma. Su empresa forma parte de la Cámara Argentina de Juegos de Azar (CAIJA).

## **Marco Teórico**

### **2.1 Tema de Investigación**

“Principales características de la Industria del Juego de Azar, creación de un proyecto novedoso para la industria”

A través de la siguiente tesis se busca identificar los principales puntos que consideramos de mayor interés para el estudio del mercado de las tragamonedas y elementos de casino. Entre los mismos destacamos la identificación de la Tendencia Mundial de la Industria desde el año 2000 realizando así también una proyección a futuro, viendo la dimensión que realmente posee como así también los canales distributivos y las principales empresas intervinientes.



USAL  
UNIVERSIDAD  
DEL SALVADOR

## 2.2 Problema

“Conocer las principales características del mercado de los juegos de azar especialmente de elementos de casino, desde el año 2000 al 2005, analizando sus consecuencias para la sociedad, y viendo que medidas se pueden llevar adelante para crear un emprendimiento que sea novedoso en la industria”

Por “Juegos de Azar” entendemos que es la acción de apostar en la que una, dos o más personas mutuamente de acuerdo anticipadamente concuerdan que cada jugador arriesgará la pérdida de alguna posesión material con los otros jugadores, a cambio de la oportunidad de ganar las posesiones materiales colocadas en riesgo por los otros jugadores, el ganador (o ganadores) y el perdedor (o perdedores) es determinado por el resultado de algún juego de chance, sin ningún valor favorable que deba ser dado al perdedor para recompensar su pérdida.

Cuando hablamos de las “principales características” nos referimos a ver la tendencia de crecimiento que posee el mercado, ver como esta impacta en las diferentes regiones del mundo, si este impacto es igual en todas las regiones.

En la presente tesis hemos decidido comenzar nuestro análisis en el año 2000 dado que a partir de este año hay un crecimiento sostenible de la industria que se ve plasmado con mayor fuerza en los últimos años. Surgiendo zonas con mayor importancia como es el caso de la ciudad de Macao en China.

Analizando las consecuencias que llevan hacia la sociedad en este punto podemos destacar, que en América Latina cada latino gasta 250 dólares anuales, un efecto que produce es la adicción un ejemplo claro es en España que hay mas de 800.000 jugadores patológicos, el 1,8% de la población, y en Andalucía, según los últimos estudios de FAJER, hay 127.000 andaluces adictos<sup>1</sup>.

Tener problemas con los juegos de azar o apostar significa cualquier tipo de comportamiento que compromete y no solo causa daños en sus relaciones

---

<sup>1</sup> Información suministrada por la página web de soloazar a la empresa ASAP Comercio Exterior

personales, familiares, laborales, y sociales, sino también afecta su situación financiera. Este comportamiento también tiene un efecto negativo en la salud física, mental y emocional del individuo.

El modelo de teoría de los juegos nos sirve para estudiar interacciones en estructuras formalizadas de incentivos. Sus investigadores estudian las estrategias óptimas así como el comportamiento previsto y observado de individuos en juegos.

El fin principal y ultimo de nuestra investigación es poder llevar a la realidad nuestra idea de suministrar a la industria un elemento novedoso el mismo es una red de agentes logísticos internacionales dedicados a la industria del juego de Azar, cuyo fin será el de promover entre los socios la formulación de normas de procedimiento útiles que permitan el intercambio de experiencias, información y know how sobre la industria.





## **2.3 Hipótesis**

### **Hipótesis principal**

Es posible emprender un proyecto novedoso en la industria del juego de azar aunque la misma ya esta consolidada. Esto lo lograremos gracias a nuestra idea de formar una red de agentes internacionales logísticos específicos de esta industria.

### **Hipótesis específicas**

- 1 Los aportes de los Casinos a través del capital que brindan a los gobiernos influye directamente beneficiando a la sociedad.
- 2 La principal causa del incremento de las exportaciones e importaciones de elementos de casino a nivel mundial, se da debido a que estamos inmersos en un contexto globalizado donde en América Latina y en especial en la Argentina hay un auge en el comercio exterior.
- 3 Los casinos nunca dan perdida, ya sea si se encuentran en manos privados o del estado, eso genera que se compren mas tragamonedas ya que son dentro de las maquinas de casino las que reeditúan mas.

## 2.4 Marco Referencial

Como dijimos anteriormente a partir del 2000 hay un gran crecimiento en la Industria. Esto nos impulsa a buscar una opción novedosa al mercado, que nos diferencie y sea un producto exclusivo. Esperamos que el mismo sea reconocido a nivel mundial y que las principales empresas del rubro nos recomienden para la logística de sus maquinas.

Hay zonas en la que hay un crecimiento mayor al promedio mundial, entre las mismas cabe destacar a China con más del 400 % de crecimiento y a los Países Bajos<sup>2</sup>.

Podemos ver que entre los países con mayor capacidad de exportación no necesariamente poseen la misma capacidad para la importación con esto nos referimos a que no esta posicionadas en el mismo puesto internacional.

Entre las partidas que vamos a analizar al cabo de estos años se encuentran la 8472.90.30 (Maquinas de clasificar y contar monedas o billetes de banco), 8543.89.99 las demás máquinas y aparatos, 9401.71.00 los demás asientos, con armazón de metal con relleno, 9504.30.00 los demás juegos activados con monedas, billetes de banco, fichas o demás artículos similares, 9504.90 los demás juegos activados por medio de tarjetas.

Para establecer nuestro interés en el ingreso a este mercado estudiamos su dimensión ya que pensamos que tendríamos que obtener al cabo de 10 años un mínimo del 10 % de market share entre las empresas participantes de la red.

Así mismo estudiamos el mercado argentino específicamente, ya que es donde nos encontramos físicamente para la constitución de la sociedad, pero este no es el mercado donde se encuentren la mayoría de nuestros clientes, puesto que los mismos se encuentran en los Estados Unidos.

Entre las empresas fundadoras de la red se encuentran ASAP Comercio Exterior y Avalon Logistics Inc. por lo que la red posee gran experiencia en el

---

<sup>2</sup> Creu, Ignacio (2006) La evolución del mercado mundial de la industria de los juegos de azar. *Revista Games Magazine* N°4, Noviembre/Diciembre, p. 16-18

rubro de la logística en ferias internacionales, así como también de la industria del juego.



USAL  
UNIVERSIDAD  
DEL SALVADOR

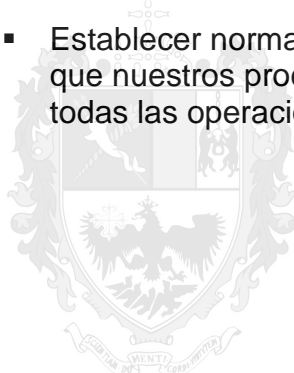
## 2.5 Objetivos

### Objetivo General

Poder establecer nuestra red en el mercado internacional donde sus miembros posean un 10 % de market share al cabo de 10 años.

### Objetivos Específicos

- Poseer mayor cantidad de miembros que cumplan con los requisitos para el ingreso a la red.
- Que los miembros y la red sean reconocidos como referentes en la logística de los juegos de azar.
- Identificar la tendencia del mercado para poder ver si nuestra idea es viable y nos puede redituar en beneficio.
- Establecer normas y estándares de calidad para que nuestros procedimientos sean utilizados en todas las operaciones de nuestros agentes.



USAL  
UNIVERSIDAD  
DEL SALVADOR

## 2.6 Justificación

Nos interesa en especial la penetración en esta industria puesto que poseemos experiencia en la misma y frente a experiencias satisfactorias en otras industrias de redes internacionales de agentes como es el caso de la IELA y UFI siendo ambas redes especializadas en la organización de eventos, exhibiciones y ferias internacionales. Las mismas empezaron siendo redes entre un reducido numero de empresas y actualmente poseen mas de 100 miembros, esto lo detallaremos mas en el desarrollo de la presente tesis.

Por todo esto es que planteamos realizar esta idea original en la industria y pensamos por comentarios y reuniones tenidas con las principales empresas productoras de tragamonedas que será muy bienvenido en el mercado.

Para esto nos basamos en la realización de encuestas a dichos empresarios realizadas durante ferias internacionales o mediante el contacto a través de Internet ya que son clientes de las empresas fundadoras de la red.

Por eso tenemos el objetivo de llegar al cabo de 10 años a por lo menos poseer entre los miembros un 10% del market share del mercado. Y teniendo una mayor cantidad de miembros a medida que pasan los años pero que no sea una asociación de fácil acceso para cualquier interesado los mismos deben cumplir los requisitos planteados por la asociación como a su vez